WWW.GAMEVN.COM

GAMEVN

03-2008-08

GAME PC - GAME CONSOLE - G

DRAGON AGE

Được giới thiệu từ E3 2004 "xa tít tắp", Dragon Age hứa hẹn sẽ là một RPG lớn nhất của Bioware từ trước đến giờ.

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

Darth Vader lại đang bí mật huấn luyện một học trò với tham vọng một ngày kia sẽ lật đổ hoàng đế Palpatine...

PATAPON

Đơn giản nhưng quá hoàn hảo, đó là câu nói thích hợp nhất để dành cho Patapon...

KILLZONE 2

Một trong những con ách chủ bài của Sony

TẠP CHÍ ĐIỆN TỬ GAMEVN

03 - 2008 08

all about games

TRONG SỐ NÀY

mục lục 02
Thư ngỏ 03

tin tức 04

preview
Red Alerts 3 10
Spore 11
God of War: Blades of Destiny 12
Tomb Raider: Underworld 13

Bully 14
Star Wars: The Force Unleashed 20
Killzone 2 24
Dragon Age 28

review
Patapon 31
Castaway Stories 37

bên lề
Hardware: Ge9600GT 41

Chuyên đề: Blizzard đóng cửa 43

Concept art 51

Ban biên tập
E-mag team

Trình bày
kiug, garchi, AASA, yugi_hiro

Cộng tác
VIETNAMESE GAME INTEL
GAMEVN WEB PORTAL
GAME ONLINE NEWS

Phát hành
E-mag team

Thành viên viết bài
AASA, yugi_hiro, Kinas, Shirogame, sevenkingdoms, Shadow Master và một số thành viên khác.

TẤT CẢ THÀNH VIÊN VIẾT BÀI ĐỀU LÀ NICK ĐĂNG KÝ TẠI WWW.GAMEVN.COM

Chào bà con,

Chỉ còn vài tháng nữa là một mùa hè mới lại đến, bà con lại có thời gian rảnh rỗi để tung hoành cùng những game mới và hay sắp được ra mắt như Metal Gear Solid 4, Ninja Gaiden 2… Và cũng là lúc bà con bỏ chút thời gian để đọc tác phẩm của chúng tôi, tạp chí những người yêu game và mong muốn chia sẽ cùng bà con: Tạp Chí Điện Tử Gamevn.

Như vậy là tạp chí điện tử Gamevn đã ra đến số 8 và nhận được rất nhiều sự quan tâm của bà con, đây quả là một nguồn động viên to lớn đối với đội ngũ làm e-mag chúng tôi bởi trong quá trình làm gặp rất nhiều khó khăn và trục trặc. Điều này đã dẫn tới việc không thể có E-mag số 5 và số 7 cho mọi người. Thật ra chúng tôi rất muốn nhưng lại gặp sự cố về host của diễn đàn Gamevn. Sau khi trao đổi với các admin như BM, HSV và các smod khác, chúng tôi được biết Gamevn sẽ được bảo trì và nâng cấp lên host mới nhằm cải thiện tình hình. Do đó Gamevn sẽ ngưng trong vòng nữa tháng từ ngày 3-4 cho đến 18-4. Vì vậy E-mag Gamevn cũng sẽ không thể gặp được bà con. Tuy nhiên, chúng tôi vẫn sẽ thực hiện đầy đủ số tiếp theo, lẫn hoàn chỉnh các số trước để có thể được đưa đến cho bà con những cuốn tạp chí trọng vẹn nhất. Mong bà con thông cảm. Ngoài ra, sau bao lần trì hoãn, cuối cùng homepage của Gamevn sẽ chính thức được đưa vào sử dụng ngày 19-4 tức một ngày sau khi Gamevn hoạt động lại.

Thêm một tin vui cho chúng tôi, những người làm tạp chí, cũng như bà con, hiện công ty Vinagame đã liên hệ với biên tập viên E-mag là Stealth, về việc đưa E-mag ra ngoài thị trường. Như vậy, trong thời gian không xa, bà con sẽ thấy tạp chí điện tử Gamevn không chỉ trên nét mà là ngoài đời thực, với những trang giấy A4 nóng hổi. Với hy vọng đưa E-mag Gamevn đến gần hơn với bà con, chúng tôi sẽ cố gắng làm hết sức để có thể đạt đến thỏa thuận cuối cùng của hai bên.

Cuối cùng, xin chúc mọi người một ngày thật vui vẻ và thư giãn cùng Tạp Chí Điện Tử Gamevn số 8.

Thân!

Ban Biên Tập

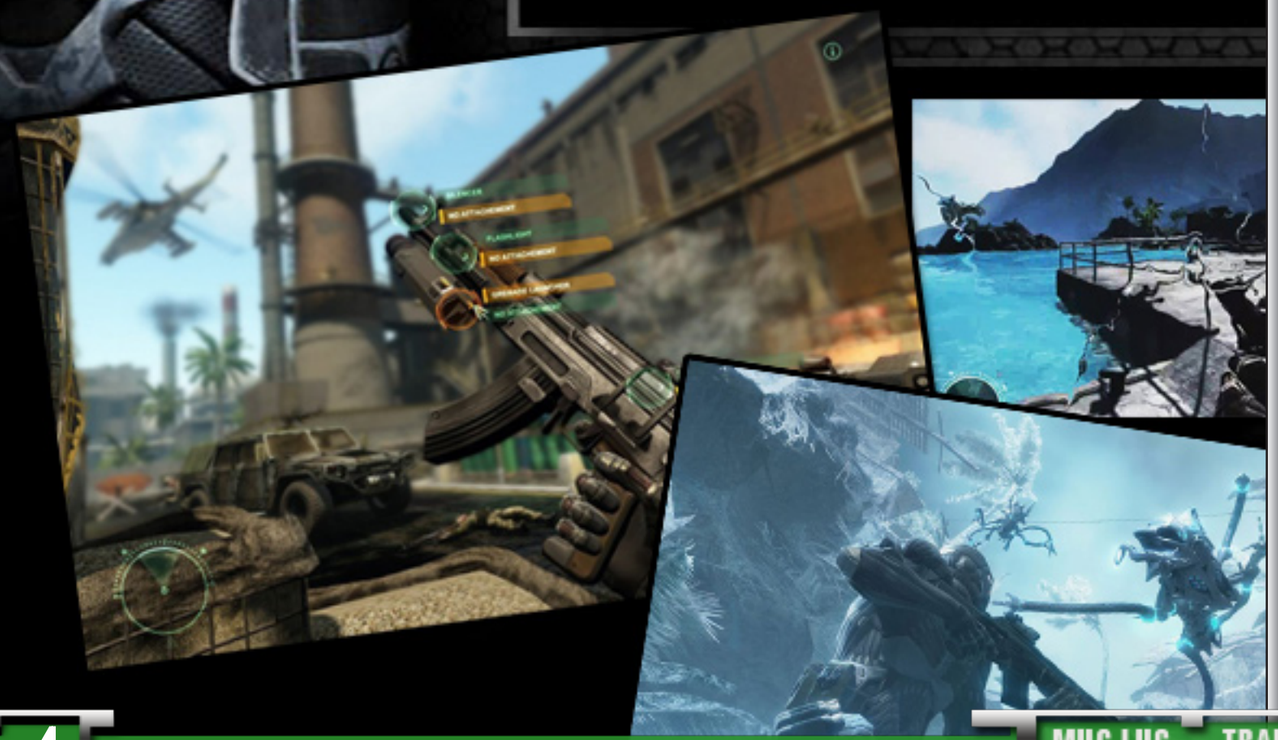
Crysis

AVAILABLE NOW

Phiên bản cập nhật thứ hai cho Crysis vừa được Crytek tung ra với dung lượng 361MB. Thêm vào một số các hiệu chỉnh như:

- Cho phép chế độ mod loader trực tiếp trong main menu.
- Hiệu chỉnh lại mức sát thương, như tăng thêm sát thương cho vũ khí của người chơi, giảm bớt sát thương từ vũ khí của quân thù, của máy....
- Tăng thêm số lượng của thanh năng lượng trong PowerStruggle.
- Thêm màu sắc phân biệt theo đội cho các đoạn tin nhắn (kill/death)
- Người chơi sẽ không bị mất vũ khí khi bị đồng đội giết.
- Có một thay đổi trong việc điều khiển các phương tiện vận chuyển.

Kinas



Sau hàng tháng trời thương thuyết, cuối cùng, vào ngày 26/3, một bản hợp đồng giữa Intel và nVidia đã được kí kết. Với số tiền xấp xỉ hơn 10 tỉ USD (tính cả tiền mặt lẫn cổ phần), cuối cùng nVidia cung chấp nhận nằm dưới bàn tay gã khổng lồ Intel. Tin này đã đẩy giá cổ phiếu của nVidia tăng vọt lên một mức kỉ lục: 23,4%. Giờ đây, sau khi nVidia đã mua được Ageia - nổi tiếng với card vật lí PhysX). Jen-Hsun Huang của nVidia phát biểu: "Hiện giờ, chúng tôi đã phát triển xong chip xử lí đồ họa 8100 và 9100, hỗ trợ DirectX 10 và Pixel Shader 4.0, cho phép người chơi thoải mái với những game đòi hỏi cấu hình cao mà không nhất thiết phải mua VGA rời.". Với những hãng sản xuất bo mạch chủ sử dụng GPU của nVidia để onboard như Gigabyte, ASUS, MSI, XFX... , các hãng sẽ phải trả thêm phần trăm số tiền cho Intel. Theo các chuyên gia dự đoán, sự liên kết giữa Intel và nVidia này, sẽ bắt đầu châm ngòi cho một cuộc chiến lớn khác với liên minh AMD + ATi.

shadow_judge

Sau khi phát hành hàng loạt các game như: GunBound, TS Online, Ghost hay gần đây nhất là Cabal, Asiasoft chi nhánh Việt Nam đã quyết định tiến quân vào thị trường game online bắn súng góc nhìn thứ nhất (FPS). Mục tiêu của họ lần này là Counter-Strike Online. Mặc dù game mới chỉ ở trong giai đoạn Close Beta, nhưng theo một số nguồn tin, chúng tôi được biết: Asiasoft Việt Nam đã thỏa thuận thành công với Nexon Corporation và dự định sẽ bắt đầu bản Close Beta của mình vào tháng 8 tới.

Trò chơi Counter-Strike vốn không còn xa lạ gì với các gamers Việt Nam. Thậm chí nó là 1 trong những game thịnh hành nhất và được yêu thích nhất trong các game vẫn được chơi trên mạng LAN hiện nay. Phát hành CS Online ở Việt Nam, Asiasoft sẽ có được lợi thế rất lớn ngay từ trước khi bắt đầu.

Trong bối cảnh 2 game FPS Online (CrossFire – Đột kích và Special Force – Đặc nhiệm) vừa được phát hành bởi VTC và FPT, thêm vào đó Vinagame cũng rục rịch chuẩn bị cho game "Sudden Attack" của mình, Asiasoft đã quyết định không nhường bước trước các đối thủ. Quyết định mua Counter-Strike Online lần này của Asiasoft có thể sẽ tạo ra 1 thế giằng co vô cùng khốc liệt giữa các nhà phân phối game trực tuyến ở Việt Nam.

Nhưng cho dù thế nào đi nữa đối với chúng tôi, chỉ có 1 câu hỏi cần được đặt ra: "Liệu các gamers sẽ có được điều gì từ sự cạnh tranh ấy?"

DevVn

Giám đốc phát hành và điều hành các dự án của K2 Network là Jeff Lujan và Bob Drobish vừa tuyên bố họ sẽ rời khỏi hãng để thành lập một công ty phát hành game trực tuyến mới có tên True Games Interactive.

Lujan sẽ nhận chức giám đốc phát hành game của True Games bao gồm các công việc như sản xuất, phát hành và tiếp thị game. Còn Drobish đảm nhiệm chức vụ giám đốc điều hành các dự án bao gồm việc quản lý các dự án kinh doanh, các dự án sản xuất game, chăm sóc khách hàng và khâu kỹ thuật công nghệ.

True Games cho biết họ sẽ hợp tác với một hãng làm game phương Tây để phát hành một trò chơi về Châu Á vào mùa hè năm nay. Hiện họ đang hợp tác cùng công ty quảng cáo tại hạt Orange bang California trong việc đàm phán và tìm ngân quỹ cho các dự án.

Tại K2, Lujan giữ chức phó giám đốc thứ nhất trong việc quản lý các dự án sản xuất, tiếp thị, phát hành game cũng như việc phát triển kinh doanh. Trong khi Drobish là phó giám đốc thứ nhất trong việc điều hành các dự án, chịu trách nhiệm về mặt tài chính cho công ty cũng như quản lý các dự án game trực tuyến, cơ sở hạ tầng và kỹ thuật công nghệ, hỗ trợ khách hàng và các dự án với đối tác Ấn Độ.

Ông Drobish cho biết "Với sự phát triển của ngành công nghiệp game trực tuyến như hiện nay, True Games sẽ là công ty đi đầu trong việc sáng tạo ra một mô hình kinh doanh mới cùng với một nền game độc quyền. Chúng tôi nhận thấy có rất nhiều tiềm năng kinh doanh từ các đối tác trên toàn cầu. Hiện nay có rất nhiều người tin tưởng, quan tâm cũng như hỗ trợ mô hình kinh doanh mới của chúng tôi."

JediDarkLord

Trang web Games-Masters.com thông báo phần chính thứ 2 bản mở rộng của phiên bản Châu Âu Cabal Online, game MMORPG được chào đón rộng rãi, sẽ được cho phép download (tải về) miễn phí trong tháng 1 này. Hồi II: Cuộc chiến bắt đầu, đánh dấu sự bắt đầu của chương tiếp theo trong sự phát triển của CABAL onlines, mở ra những nét đặc trưng mới và cập nhập nội dung, hay còn là sự khẳng định vị trí của Cabal onlines là 1 trong những game miễn phí hay nhất trong làng game.

Dựa trên thế giới Nevareth hỗn loạn, 1 vùng đất bị tàn phá bởi ảnh hưởng của chiến tranh và những thế lực ma quái thần thoại. Hồi 2 xem là phần tiếp theo của câu truyện CABAL online, người chơi sẽ nhận thấy hộ đang ở trong trung tâm của 1 trận chiến lịch sử (epic = thiên hùng ca, thiên sử thi) cho sự thống trị tối cao (political = chính trị). Cùng với sự khám phá ra Tierra Gloriosa, 1 vùng quan trọng trong sự giao tranh giành quyền thống trị Nevareth, cuộc chiến giữa 2 thế lực Capella và Proycon tiến vào giai đoạn mới và quan trọng, với số phận của vương quốc phụ thuộc vào tay người chơi:

+Hệ thống chiến đấu mới: Tierra Gloriosa. Tại vùng đất mới này của Cabal online, người chơi từ 2 quốc gia sẽ chiến đấu với nhau trong hệ thống mới này. Với việc chiếm thành, hệ thống nhiệm vụ để hoàn thành, những những kẻ thù quan trọng cần phải tiêu diệt, chỉ 1 quốc gia duy nhất sẽ giành lấy vinh quang. Hệ thống mới sẽ cho phép đến 200 người chơi từ mỗi quốc gia đối mặt nhau trên chiến trường. Người chơi hàng ngày sẽ chiến đấu trong khoảng thời gian kéo dài 2 giờ, nhận điểm từ việc hạ gục và hoàn thành nhiệm vụ, đội có nhiều điểm nhất sẽ giành lấy vinh quang. Phần thưởng dành cho quốc gia thắng trận bao gồm sự gia tăng điểm kinh nghiệm cho những cư dân của quốc gia đó, và những phần thưởng riêng cho những người tham gia cuộc chiến.

+Sự gia tăng giới hạn level. Dành cho những người chơi không có hứng thú trong các trận chiến người chơi chiến đấu với người chơi (PvP), những thử thách đang chờ trước mắt với việc gia tăng giới hạn level thêm 20 thành 170.

+Vùng đất mới: Pontus Ferrum. Qua cánh cửa nguy hiểm nhất, người chơi sẽ tiến vào vùng đất Pontus Ferrum, vùng đất toàn những kẻ thù nguy hiểm và chết người. Chỉ dành cho những linh hồn mạnh mẽ và dũng cảm nhất.

+Hệ thống Nhiệm vụ mới: 1 số lượng lớn nhiệm vụ và cốt truyện cho người chơi thử thách chính mình.

Kagome09

CABAL ONLINE
THE REVOLUTION OF ACTION
Episode II: The War Begins

59 triệu! Con số người chơi Game Online ở Trung Quốc. Dựa theo thống kê toàn quốc, số lượng người chơi Game Online ở Trung Quốc đã được ước tính là sẽ vượt qua ngưỡng 59 triệu vào năm 2008, tăng lên 20% so với con số 48 triệu của năm ngoái.Thống kê trên có tên "Netguide 2008" được tiến hành vào 1/2007 do Trung tâm Internet Trung Quốc và Cộng đồng xã hội Internet Trung Quốc đã thăm dò trên hơn 300 website, 270 cuộc thăm dò và 50786 cuộc phỏng vấn trong khắp cả nước.Bảng thống kê còn cho thấy những game miễn phí sẽ tiếp tục giữ ưu thế với 80% cổ phiếu trong thị trường.

cruelshade

Sau thông tin Ncsoft hủy bỏ Sci-fi MMO của mình, lại thêm 1 tin buồn cho Ncsoft. Các website đã đưa tin đồn rằng Ncsoft (hiện dẫn đầu công nghệ MMO Hàn Quốc) sẽ rớt lại phía sau những đối thủ cạnh tranh: Nexon và NHN, tụt xuống vị trí thứ 3 của Hàn Quốc.Bởi trong những năm gần đây, NCSoft đã không phát hành thêm game mới và game Tabulae Rasa của họ đã không thành công như hy vọng.NCSoft đã chậm hoãn phát hành game AION trong nửa cuối năm nay. Vì vậy, doanh thu Q1 năm 2008 của NCSoft's sẽ tụt xuống thứ 3 sau Nexon và NHN

NoxiousRose

COMMAND & CONQUER

RED ALERT 3

WELCOME BACK, COMRADE

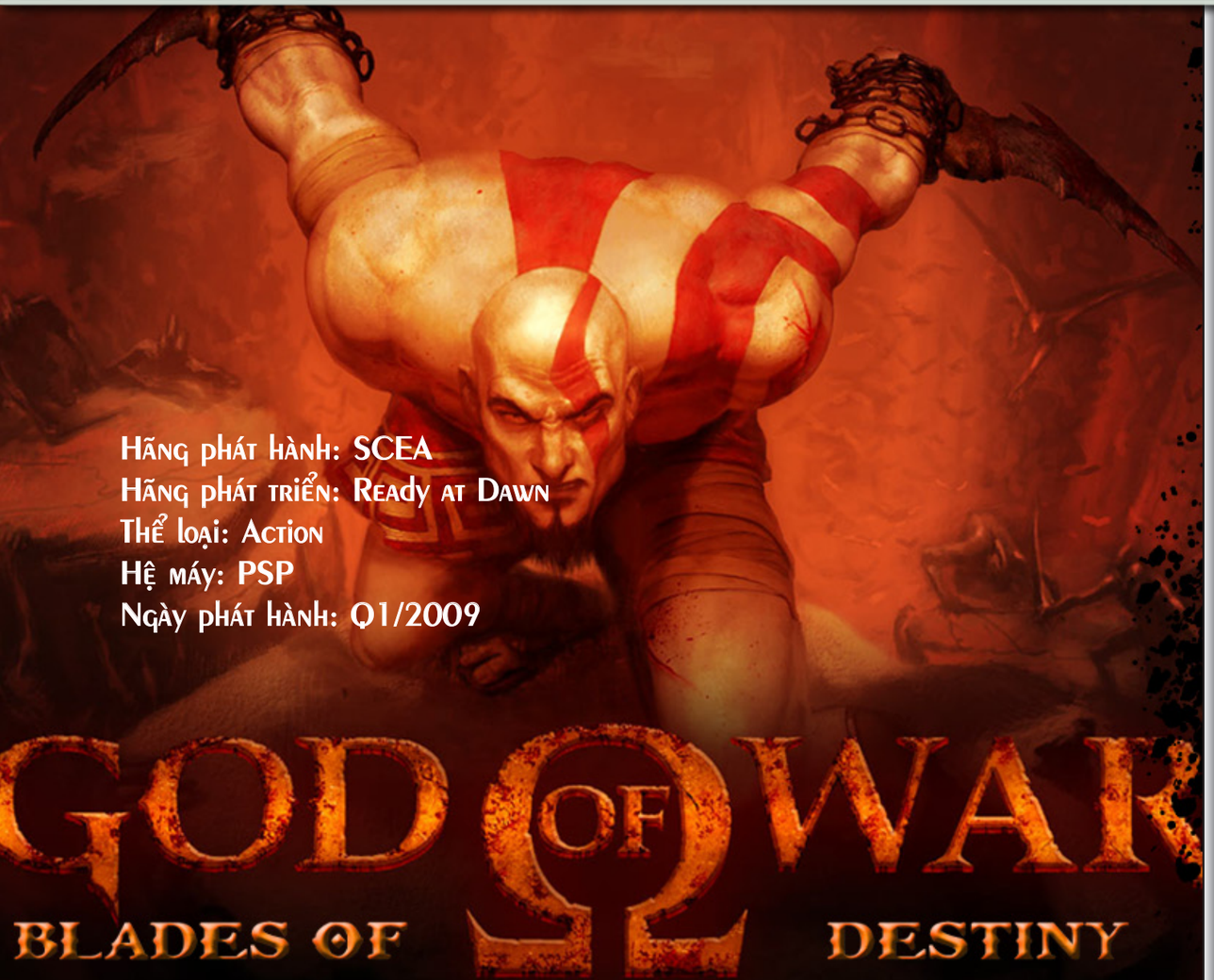
7 năm sau phiên bản Red Alert: Yuri's Revenge được phát hành, EA đã tiết lộ thông tin về phần tiếp theo của dòng game dàn trận nổi tiếng này. Tiếp tục câu chuyện giả tưởng, các lãnh đạo Liên Xô với tham vọng to lớn đã tiến hành kế hoạch quay ngược thời gian để thay đổi quá khứ và khôi phục nước Nga. Tuy nhiên kế hoạch của ông đã có sự cố và kết quả là dẫn đến một dòng thời gian khác. RA3 đưa người chơi vào thế chiến thứ 3 giữa Liên Xô, các nước phương Tây và một tổ chức được biết đến dưới tên Vương Quốc mặt trời mọc(Japan?) với các vũ khí tối tân. Ngoài ra người chơi còn được tham gia vào cuộc chiến cả trong vai trò quân Xô Viết hay lực lượng kháng chiến Châu Âu. Đặc biệt dòng game Red Alert sẽ trở lại với lối chơi truyền thống của mình trong phiên bản này. Bạn cũng có cơ hội thử kiểu chơi Co-op để phối hợp cùng chiến hữu để hoàn tất chiến dịch. Hãy cùng chờ đợi sự trở lại của Red Alert vào cuối năm 2008.

Shadow master

Phát hành : EA Games
Phát triển : EA LA
Genre : RTS
Hệ máy : PC
Ngày phát hành: 2008

Spore, sản phẩm tâm huyết tiếp theo của Will Wright, Ngài "Sim" đã được EA công bố chính thức thời gian phát hành vào 7/9 năm nay. Spore là 1 game mô phỏng, "god game" nhưng điểm ấn tượng nhất khi nhắc đến siêu phẩm này chính là việc tập hợp nhiều yếu tố và qui tụ nó trong chỉ một game duy nhất, điều đó có nghĩa bạn có thể vừa chơi thể loại mô phỏng như The Sims, vừa có thể xây dựng 1 thành phố qui mô như Sim City nhưng cũng chẳng thể thiếu ... yếu tố nhập vai khi điều khiển các creature của mình, etc ... Vì tính qui mô của game, Spore được chia thành nhiều phân đoạn và bắt đầu từ khi các sinh vật chỉ là những vi khuẩn phát triển thành sinh vật sống, trải qua nhiều thời kì và phát triển tạo thành 1 quần thể siêu cường bước ra ngoài không gian để chinh phục ngân hà. Những yếu tố phụ của game cũng tạo nên tính hấp dẫn như việc có thể tự do sáng tạo những giống loài sinh vật theo ý tưởng riêng của bạn và chia sẻ nó với cộng đồng được tích hợp sẵn trong game chẳng hạn. Spore cũng là 1 game đa hệ trong chiến lược phát triển của EA, hiện tại thì phiên bản dành cho PC, DS, Wii đã đc công bố thời điểm phát hành và thậm chí còn tìm đến 2 ông lớn Microsoft và Sony trong 1 tương lai ko xa.

yugi_hiro



Hãng phát hành: SCEA
Hãng phát triển: Ready at Dawn
Thể loại: Action
Hệ máy: PSP
Ngày phát hành: Q1/2009

GOD OF WAR
BLADES OF DESTINY

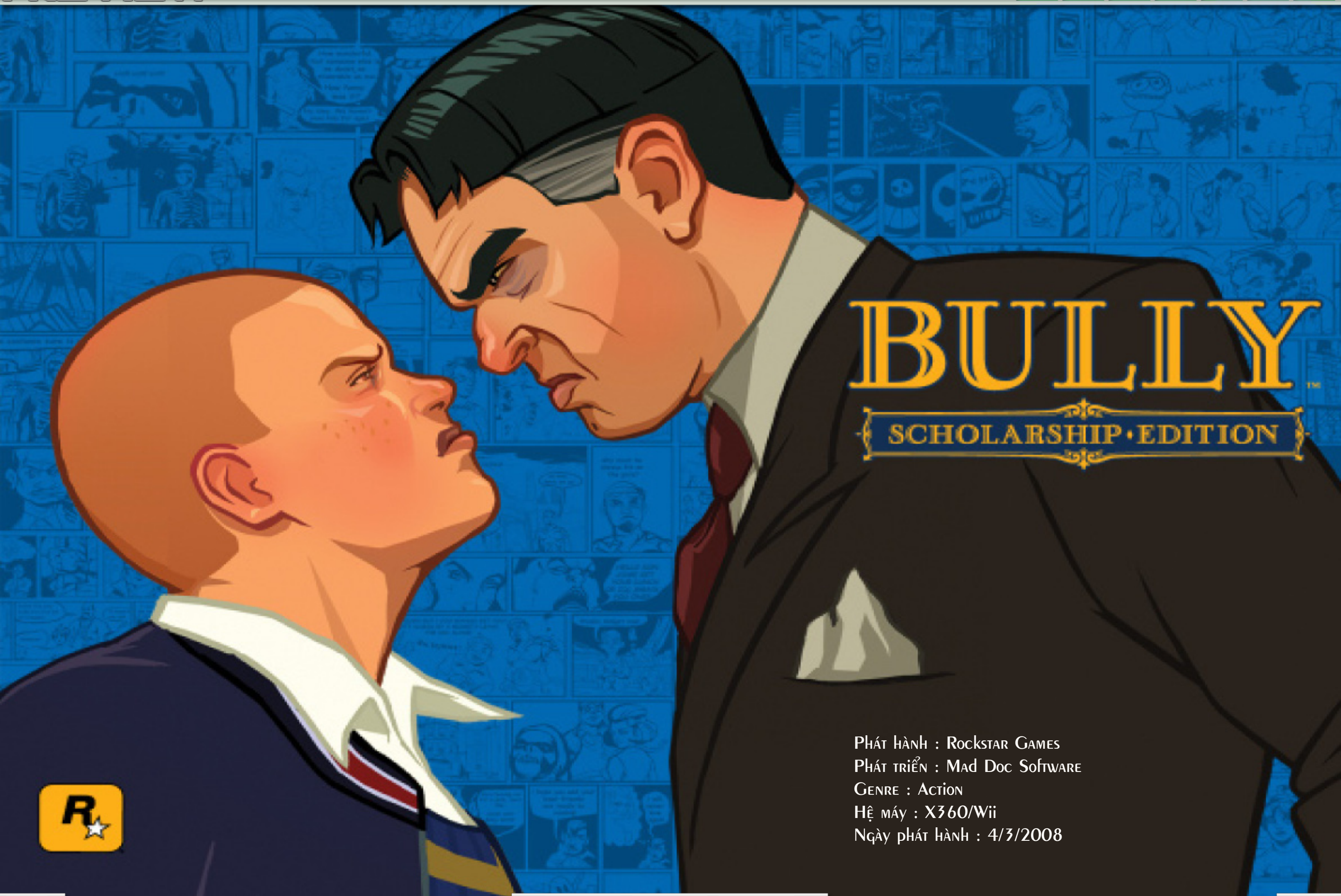
Bất ngờ nối tiếp bất ngờ, trong khi những game thủ PSP đang còn tiếc nuối vì thời gian để tung hoành cùng Kratos trong GoW: Chain of Olympus (CoO) quá ngắn; Sony đã bất ngờ tuyên bố GoW trên PSP sẽ có phần tiếp theo với tên gọi GoW: Blades of Destiny. Hiện thông tin về nội dung chưa được hãng Sony tiết lộ nhưng có thể dự đoán là nối tiếp bản CoO. Bên cạnh đó, Sony đang có kế hoạch re-make lại hai bản GOW 1 và GOW2 của PS2 cho PSP gói gọn tron một đĩa UMD , dự tính phát hành vào dịp lễ Noel năm nay. Quả thật đây là hàng loạt tin vui dành cho những ai hâm mộ dòng GoW lẫn những người sở hữu một "chú" PSP. Theo dự kiến GoW: BoD sẽ ra mắt vào đầu năm sau. Hy vọng Sony sẽ cho người chơi tận hưởng BoD với thời lượng chơi dài hơn.

AA_SA

Hãng phát hành: Eidos
Hãng phát triển: Crystal Dynamics
Thể loại: Adventure - Action
Hệ máy: PC/Xbox360/PS3
Ngày phát hành: Q4/2008

Cùng sự trở lại đầy ấn tượng của Tomb Raider Legend, series huyền thoại Tomb Raider đã hồi sinh mạnh mẽ với đồ họa và gameplay hấp dẫn, phiên bản thứ 8 của dòng game này sẽ được mang tên Underworld sẽ tiếp tục thành công của dòng game với những cải tiến rất đáng chú ý. Nối tiếp phiên bản TR Legent, Underworld sẽ bắt đầu ở Mehico, nơi nàng Lara xinh đẹp khám phá cánh cổng giữa 2 thế giới. Với Underworld, người chơi sẽ được theo bước nhà khảo cổ học đi khắp thế giới để truy tìm bí mật của nền văn hóa Maya và chiêm ngưỡng những nơi chưa ai thấy trong hàng thế kỉ. Ngoài vẻ ngoài bóng bẩy đem lại từ đồ họa tuyệt đẹp, bạn còn được bước vào một thế giới chi tiết và sống động. Mọi thứ bạn nhìn thấy đều có thể cham vào được, dấu chân Lara sẽ để lại khi nàng đi qua vũng bùn, nước và gió có thể gây khó khăn cho bạn. Ngoài ra, việc leo trèo, chiến đấu và giải đố cũng được lồng ghép vào nhau với sự hỗ trợ của hàng loạt kĩ năng, động tác mới sẽ đem lại một gameplay đột phá hơn bao giờ hết. Hãy cùng chờ đợi một game đỉnh nữa vào Q4 năm nay!

Shadow master



Phát hành : Rockstar Games
Phát triển : Mad Doc Software
Genre : Action
Hệ máy : X360/Wii
Ngày phát hành : 4/3/2008

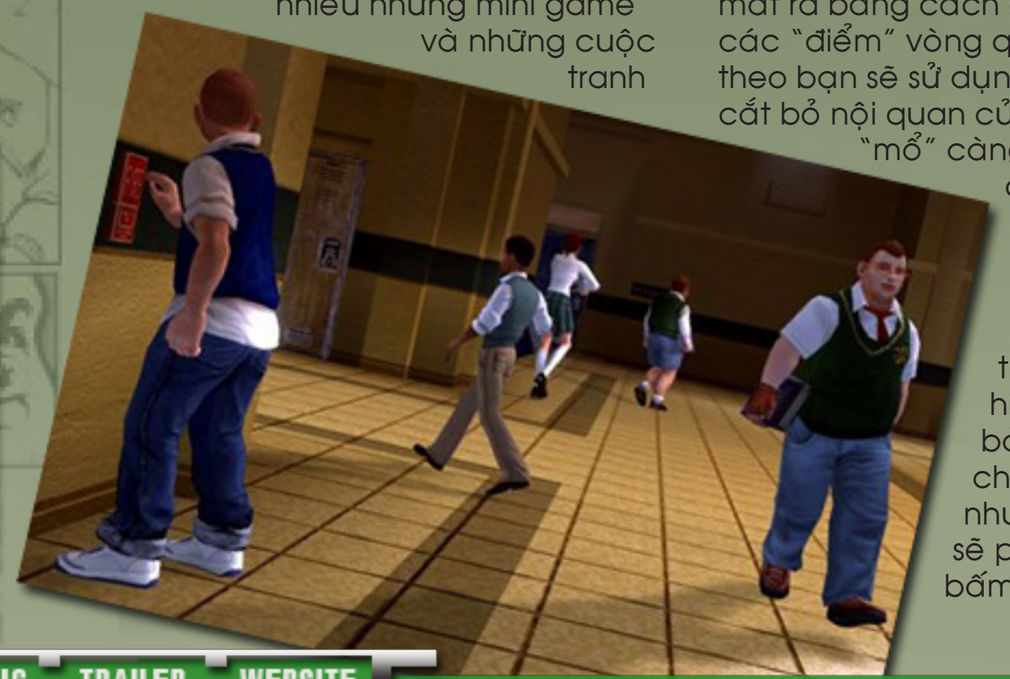
Bully, còn được biết đến với tên gọi "Canis Canem Edit",đã từng gây xôn xao dư luận khi lần đầu được công bố phát hành trên hệ máy PS2 vào năm 2005, và tựa game này cũng đã nhận được một số lời nhận xét tốt khi chính thức phát hành. Hãng Rockstar đã xác nhận, phiên bản tiếp theo của dòng game này trên 2 hệ máy Xbox360 và Wii sẽ có tên là "Bully: Scholarship Edition" và sẽ được ra mắt vào ngày 7/3/2008 ở Châu Âu và Châu Mĩ. Chúng tôi đã có buổi gặp mặt với hãng Rockstar London để cùng xem qua số lượng "nhiệm vụ" (missions) của 2 chế độ chơi Single-Player và Multiplayer.

Toàn bộ trò chơi diễn ra trong bối cảnh khuôn viên học viện Bullworth và xoay quanh câu chuyện về 1 học sinh mới của trường: Jimmy Hopkins, 1 học sinh đã có "tiền án" và ưa thích bạo lực. Như bạn có thể thấy, đây là một trò chơi đúng "nhãn" Rockstar - với một câu truyện hài hước pha một chút nghiêm túc, có những màn đánh đấm gây "mất trật tự". Tất cả đều nằm trong một không gian bối cảnh rộng lớn, rất nhiều những mini game và những cuộc tranh luận đầy tính công bằng. Cốt truyện chính của phiên bản này cũng không khác biệt lắm so với phiên bản đầu tiên trên PS2.

Ngoài những "nhiệm vụ" quen thuộc của phiên bản đầu tiên trên PS2, Scholarship Edition còn thêm vào đó 8 "nhiệm vụ" mới được trải dàn trong suốt quá trình chơi. Chế độ chơi online cũng chưa được tích hợp, nhưng trên hệ máy PS2, chế độ offline Multiplayer đã đc bổ sung thêm 4 môn học mới: Toán, Âm nhạc, Sinh học và Địa lí.

Được biết trên hệ máy wii sẽ có những mini game thú vị. Ví dụ trong môn Sinh học, Jimmy và người bạn Gary đã thách đấu nhau trong 1 cuộc thi "giải phẫu nhanh" 1 loài động vật bất kì: có thể là 1 con cá, con ếch, con chuột, hoặc cả 1 người ngoài hành tinh.

Bộ điều khuyển của Wii có vẻ rất hữu dụng trong chế độ Multiplayer. Để bắt tay vào cuộc "mổ xẻ", người chơi sẽ dùng bộ điều khiển (Wii remote) để chọn một chiếc kính lúp rồi soi vào mắt con vật, sau đó lấy dao mổ và lấy đôi mắt ra bằng cách đưa con dao theo các "điểm" vòng quanh con mắt. Tiếp theo bạn sẽ sử dụng chiếc dao mổ và cắt bỏ nội quan của con vật, kĩ thuật "mổ" càng chính xác thì bạn càng được nhiều điểm. Và công việc cuối cùng của bạn sẽ là cắt bỏ ruột, gan của con vật trước khi tiếng còi báo hiệu vang lên. Phiên bản Xbox360 cũng có chế độ chơi Multiplayer như phiên bản Wii nhưng sẽ phải kết hợp các nút bấm để thực hiện các



thao tác trong trò chơi.

Người chơi khi sử dụng bộ điều khiển Wii sẽ có được cảm nhận rõ ràng hơn, trong suốt màn đầu tiên, với tiêu đề" Kết bạn và Gây thù". Jimmy phải mặc đồng phục của trường cậu ở kí túc xá nam và chống lại bọn du côn bên ngòai luôn sẵn sàng tấn công cậu bất cứ lúc nào. Bạn sẽ sử dụng bộ điều khiển Wii và Nunchuk để Jimmy tung những cú đấm bằng tay trái hoặc phải vào chúng, giống như khi đang chơi game thể loại quyền anh trên hệ Wii. Bạn có thể diễn tả hành động "làm nhục" đối thủ sau khi hạ hắn bằng việc xoay chiếc điều khiển xuống bằng một tay. Có nhiều hành động làm nhục khác nhau, và mỗi hành động được thực hiện bằng cách khác nhau trên bộ điều khiển.

Một nhiệm vụ vui nhộn mới bắt đầu, Miracle trên đường Bullworth, đang gặp rắc rối trong việc giúp đỡ Rudy, một người dân say rượu trong thành phố nhưng đang đóng vai ông già Noel. Rudy yêu cầu cho anh ta đóng vai ông già Noel thay mình mang lại niềm vui cho mọi người nhân lễ Giáng Sinh, và bạn cần phải có thêm sự giúp đỡ của Jimmy để có thể hoàn thành nhiệm vụ này.

Về mặt đồ hoạ,phiên bản trên hệ Xbox 360 sắc nét hơn. Rockstar Vancouver đã thêm vào một số thay đổi so với bản trên PS2 nhằm làm tăng tính chi tiết của trò chơi như ánh sáng, hiệu ứng đổ bóng và các chi tiết vật chất khác. Tuy nhiên, Rockstar cũng cho biết Bully: Scholarship Edition sẽ không sử dụng Rockstar's Advanced Game Engine (RAGE), mặc dù công cụ này được sử dụng trong những game như Table Tennis, Grand Theft Auto IV và Midnight Club: Los Angeles. Thay vào đó, game sẽ sử dụng một công cụ được phát triển bởi hãng Mad Doc Software.

Đã có nhiều sự đánh giá đặc biệt được dành cho phiên bản trên Wii. Dù rằng game không được sinh động và chi tiết như phiên bản trên Xbox360, nhưng người chơi vẫn bị thuyết phục bởi đồ hoạ của trò chơi.

Ngoài những đổi mới về cách chơi và đồ hoạ,Rockstar đã thêm vào những hình ảnh giao diện bao quanh các đoạn hội thoại, cũng như 1 số bản nhạc nền mới cho game. Với chế độ chơi Single-Player và chế độ chơi Multiplayer ,cùng các cải tiến về đồ hoạ, hội thoại và âm nhạc, có vẻ như Bully: Scholarship Edition sẽ có khả năng tạo được sự thu hút lớn với phong cách " hầm hố " và " nổi loạn " của các nhân vật trong game vào tháng 3 này.

Mr.Garfield - ZhaoyunTS - chaos's reborn

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

Nếu nhắc đến Star Wars, có thể, bạn sẽ tưởng tượng ra ngay cảnh từng chiếc phi thuyền lao vun vút trong không gian, sự hùng vĩ của chiếc Venator Stardestroyer, sức mạnh khủng khiếp của "Vì Sao Chết" Deathstar. Bên cạnh đó, bạn cũng sẽ nghĩ ngay đến cuộc chiến chưa có hồi kết giữa Jedi và Sith. Star Wars cũng là đề tài đặc sắc với hàng loạt tựa game "dán nhãn" Star Wars như Jedi Academy, Jedi Outcast, Knights Of The Old Republic... Riêng tại E3 2006, LucasArts đã chính thức xác nhận họ đang phát triển một game mới

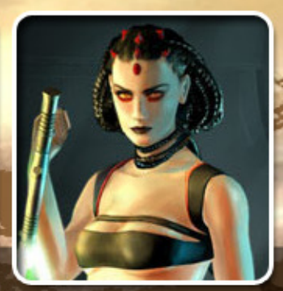
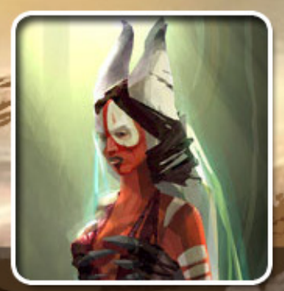
lấy đề tài Star Wars mang tên The Force Unleashed.

Bối cảnh của Star Wars: The Force Unleashed (TFU) sẽ được đặt vào khoảng thời gian giữa phần III và phần IV của phim. Lúc này, đế chế Thiên Hà (Galatic Empire) đã được thiết lập dưới sự thống trị của hoàng đế Palpatine (hay còn gọi là Darth Sidious) và tay sai đắc lực của hắn, Darth Vader. Nhưng Darth Vader lại đang bí mật huấn luyện một học trò với tham vọng một ngày kia sẽ lật đổ hoàng đế Palpatine, và bạn sẽ vào vai người học trò bí ẩn đó.

Trong TFU, bạn sẽ được chứng kiến sự mạnh mẽ đến khủng khiếp của năng lượng Force thần bí. Bạn sẽ có thể điều khiển nhân vật mình tấn công đối thủ bằng những đòn Lightning cực mạnh, thổi bay cả một chiến hạm hay thậm chí hạ gục cả một chiếc Venator Stardestroyer khổng lồ chỉ với năng lượng Force. Mặc dù là một game hành động, nhưng LucasArts hứa hẹn TFU sẽ có lối chơi mở, theo đó, bạn sẽ có toàn quyền quyết định mình sẽ làm gì tiếp theo. Bạn sẽ có nhiều lựa chọn để hành động. Chính điều này làm TFU được hứa hẹn sẽ rất thú vị, biết đâu, bạn sẽ có thể đưa nhân vật của mình từ Dark Side trở lại với Light Side thì sao ?

Theo thông tin từ LucasArts, bên cạnh việc sử dụng engine vật lý Havok và engine đồ họa do LucasArts hợp tác với Industrial Light & Magic, FU còn sử dụng 2 hệ thống kĩ thuật mới là Digital Molecular Matter và Euphoria. Với Digital Molecular Matter, khi người chơi tác động lên các loại vật liệu như gỗ, thủy tinh, sắt trong game, chúng sẽ có những trạng thái như khi bạn tác động ở ngoài đời. Ví dụ: thủy tinh sẽ vỡ vụn, kim loại sẽ có những vết lõm. Còn với Euphoria, hệ thống AI sẽ cho phép các đối

Phát triển : LucasArts
Phát hành : LucasArts
Thể loại : Hành động
Ngày phát hành : 1-4-2008
Hệ máy : Xbox-360, PS3, PS2, PSP, DS

tượng phản ứng một cách linh hoạt chứ không như các động tác được lập trình sẵn trước đây. Hình ảnh của FU cũng sẽ được chăm chút đúng chất "next-gen": bạn sẽ được chiêm ngưỡng vẻ hoang sơ của các hành tinh chưa được khai phá hay sự rộng lớn của các thành phố, vẻ bóng loáng của các phi thuyền hay sắc đỏ chết người của thanh gươm ánh sáng Lightsaber. Tất cả đều hứa hẹn TFU sẽ là một game về Star Wars hoành tráng nhất từ trước đến nay.

Cho đến giờ phút này, vẫn còn quá sớm để khẳng định Star Wars : The Force Unleashed sẽ thu được những thành công như LucasArts mong muốn. Nhưng với những gì đã được giới thiệu thì chúng ta hoàn toàn có cơ sở để đợi đến tháng 4 khi game được phát hành, để kiểm chứng những điều trên.

Shirogane

Sau đoạn trailer khá hoành tráng được tung ra vào năm 2005, Killzone 2 (KZ2) đã tạo ra nhiều cuộc tranh cãi gay gắt trong làng game thế giới. Dù có rất nhiều ý kiến trái ngược nhau, nhưng không thể phủ nhận một điều là KZ2 đã thu hút sự chú ý mạnh mẽ của giới game thủ. Thế nhưng Sony không lại im hơi lặng tiếng trong suốt một thời gian dài. Rồi mãi đến E3 2007,KZ2 mới tái xuất trước công chúng một cách đầy ấn tượng ngoạn mục, và nhà phát triển đã không che giấu tham vọng biến KZ2 trở thành một "kẻ tiêu diệt Halo" đồng thời tạo nên một tượng đài mới cho gia đình PlayStation.

Với bối cảnh chiến tranh giả tưởng, bạn sẽ vào vai một người lính trong lực lượng Legion cực kì tinh nhuệ và tham gia vào chiếm dịch đánh chiếm thủ đô Helghan của bọn Helghast, đồng thời phải làm mọi cách để bắt giữ tên trùm Visari. Nhưng mọi chuyện không dễ dàng chút nào, khi mà dân tộc Helghast đang sỡ hữu những món vũ khí đáng sợ có khả năng điều khiển được thời tiết do chính tay chúng tự phát triển và chế tạo. Với quyền năng mới từ thiên nhiên, sức mạnh của người Helghast càng lúc càng kinh khủng và cuộc chiến chống lại chúng càng lúc càng trở nên khốc liệt hơn bao giờ hết.

Dựa trên phong cách FPS thuần túy nhưng nhà phát triển hứa hẹn sẽ có những nâng cấp trong phong cách chơi của KZ2 để trò chơi trở nên hấp dẫn hơn. Trong quá trình chơi, bạn chỉ được phép mang theo hai loại vũ khí chính và có thể thay đổi vào bất cứ thời điểm nào, ngoài ra bạn vẫn có thể mang những món vũ khí hỗ trợ khác như lựu đạn để phòng khi cấp bách cần đánh nhanh diệt gọn, còn nếu bị áp sát bạn có thể sử dụng báng súng để tung ra một đòn trí mạng là kẻ địch tử vong. Các món vũ khí trong trò chơi được thiết kế dựa trên các loại súng

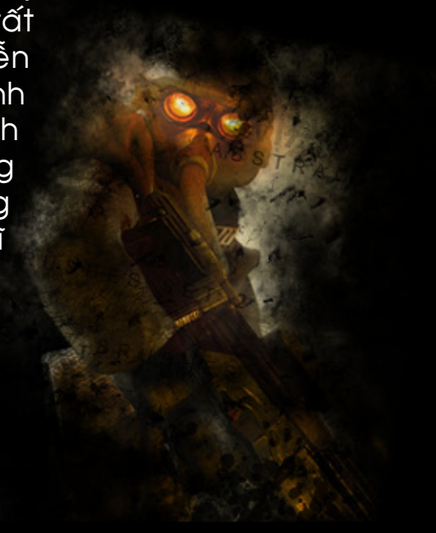
ống hiện tại như súng máy, shotgun, rocket... đều được tút vẻ ngoài lại trông ngầu hơn để phù hợp với bối cảnh tương lai hiện đại, ngoài ra nhà phát triển cũng nâng cấp thêm các tính năng mới với hỏa lực mãnh mẽ hơn để tăng phần lôi cuốn cho trò chơi. Tất nhiên các món vũ khí không được sử dụng tùy tiện, chúng đều có những công dụng riêng biệt và bạn cần phải biết sử dụng đúng chỗ để tạo hiệu quả tốt.

Một cải tiến mới của phong cách chiến đấu là việc sử dụng các lá chắn, bạn có thể tận dụng chúng để vừa nấp vừa bắn trả một cách an toàn, ngoài ra bạn cũng có thể bắn chỉ thiên để kẻ địch sợ hãi rút lui giúp bạn thuận lợi hơn. Điểm mới khác là thanh máu của nhân vật sẽ tự động phục hồi lại mà không cần các túi cứu thương như trước, điều này sẽ giúp bạn không phải chạy lăng xăng tìm các bình máu nữa.

Hệ thống AI cũng được nâng cấp mạnh mẽ, điều đó khiến bạn không thể cầm súng càng như... Rambo được, mà cần phải có chiến thuật hợp lý kết hợp với sự viện trợ của đồng đội nếu không muốn "game over" sớm. Trong quá trình chiến đấu, bạn hãy yên tâm rằng mình không đơn thương độc mã mà sẽ nhận

được nhiều sự hỗ trợ từ đồng đội để mọi chuyện dễ thở hơn.

Được đầu tư kĩ lưỡng với số tiền được tính bằng chục triệu USD, đồ họa của KZ2 hứa hẹn sẽ mang đến cho bạn cảm giác như đang thưởng thức một bộ phim điện ảnh hoành tráng. Sử dụng engine được viết riêng cho PS3 (chưa rõ tên) do chính Guerrilla phát triển, Killzone 2 đã trình diễn một nền đồ họa cực kì ấn tượng, các hiệu ứng đổ bóng, ánh sáng, cháy nổ... được làm rất tốt và phô diễn hết sức hoành tráng, mô hình nhân vật cũng được tạo dựng một cách kĩ lưỡng với các cử động rất mềm mại chân thực.



Ngoài ra, phần ngoại

cảnh của trò chơi cũng được chăm chút tốt với khung cảnh rộng lớn, số lượng vật thể đông nhưng vẫn bảo đảm chất lượng khung hình ổn định, và nhất sự thể hiện của thời tiết đóng một vai trò rất quan trọng trong KZ2. Các hiệu ứng vật lý cũng được nâng cấp mạnh mẽ, đây cũng là 1điều quan trọng để mang đến cho bạn cảm giác chân thật hơn trong suốt thời gian thưởng thức trò chơi. Được biết, trong phần này, thời tiết sẽ đóng một vai trò cực kì quan trọng trong hệ thống chơi, dù nhà phát triển vẫn chưa tiết lộ rõ về việc này. Ngoài ra những trận chiến trong KZ2 hứa hẹn sẽ lột tả nên tính chất khốc liệt của một chiến trường đầy hiểm nguy và người chơi sẽ như được sống trong chính nơi đó để cảm nhận được điều mà nhà phát triển muốn gởi gắm.

Hãy còn quá sớm để dự báo về tương lai của Killzone 2, nhưng có thể nói trò chơi đã đi một bước đầu đạt được thành công tốt đẹp và tạo dựng sự ấn tượng tốt trong làng game thế giới. Hi vọng khi chính thức được phát hành, KZ2 sẽ trở thành một trò chơi hành động đỉnh cao về mọi mặt như chính sự kì vọng của Sony cũng như những tính đồ trung thành của vương quốc PlayStation.

-Vann1704-

Games for Windows
PC DVD
HELLGATE™
LONDON
MATURE 17+
M
CONTENT RATED BY ESRB
flagship STUDIOS
BANDAI NAMCO Games

Bioware quá nổi tiếng với D&D, đó là điều không thể phủ nhận. Sự nổi tiếng ấy đều nằm ở những tựa game D&D mà hầu như bất cứ một RPGamer nào cũng đều biết: Baldur's Gate, Never-winter Nights... Nhưng có vẻ như Bioware chưa muốn "con gà đẻ trứng vàng" của mình dừng lại ở đó. Được giới thiệu từ E3 2004 "xa tít tắp", Dragon Age hứa hẹn sẽ là một RPG lớn nhất của Bioware từ trước đến giờ.

Vẫn giữ nguyên truyền thống, DA sẽ đưa người chơi đến một vùng đất lớn hơn, hùng vĩ hơn và phong phú hơn về mọi mặt. Một vương quốc mang tên Ferelden. Một thế giới rộng lớn với tiên, con người, người lùn, và không thể thiếu những loài quỷ dữ cùng những con quái vật thời cổ đại - những con quái vật theo đúng nghĩa của nó. Bạn sẽ trải qua hàng chục giờ chơi để du hành khắp vương quốc, từ những ngọn núi cao cho đến những hang động tối tăm dưới lòng đất, từ những thành phố rộng lớn, ồn ào cho đến những xóm làng nhỏ bé, yên bình. Tất cả sẽ được thể hiện một cách sống động trong DA.

Và những thứ... mới hơn

Giống các game khác của Bioware, bạn bắt đầu với việc chọn cho mình một chủng tộc, một ng-hề nghiệp, một chút thay đổi về ngoại hình... Sau đó là bước vào game, một chút thời gian với mục Tu-torial, tìm một vài NPC để thành lập nhóm rồi dấn thân vào cuộc phiêu lưu. Tuy nhiên, ở trong mỗi một cái "quen thuộc" đó lại có những điểm mới lạ. Ví dụ như khi bắt đầu bằng những chủng tộc khác nhau, bạn sẽ có một điểm xuất phát khác nhau, và đôi khi là những câu chuyện khác nhau. Hay như để thành lập một nhóm (party) thì bạn phải tạo được mối quan hệ với những NPC trước đã...

Cũng như nhiều game RPG hiện nay, sự tương tác giữa nhân vật chính và các NPC trong game sẽ được thể hiện một cách kĩ lưỡng, nhất là với những "người bạn" trong nhóm của mình. Bạn có thể kết thân với một anh chàng người lùn, râu ria xồm xoàm và rất vui tính. Cho đến một hôm, nhóm của bạn đi vào một hang động của tổ tiên người lùn, có nhất nhiều châu báu tại đây, bạn lấy một vài thứ giá trị và đem bán, bạn sẽ có nhiều tiền. Nghe rất bình thường phải không? Tuy nhiên, hãy cẩn thận, nếu có làm việc đó thì làm "kin kín" thôi, nếu những người lùn biết

việc bạn đã làm với tổ tiên họ, bạn sẽ... no đòn như chơi. Và tất nhiên là anh bạn người lùn kia cũng sẽ bỏ nhóm của bạn, trước khi đi có khi anh ta còn "kỷ niệm" thêm cho bạn một hai nhát rìu nữa! Với những yếu tố tương tác như vậy, với mỗi một hành động, bạn phải cân nhắc cho cẩn thận kẻo... load game.

Bên cạnh đó, sẽ có vô cùng nhiều các đoạn hội thoại (điều thường thấy trong các game của Bioware) nên bạn cũng phải cẩn thận với... cái mồm của mình nữa. Quan hệ với những người bạn khác giới cũng sẽ khác nhau. Ví dụ, trong nhóm của bạn có một cô gái xinh đẹp, vậy cớ gì mà không "cưa đổ" cô ta nhỉ ?

Hành động đỉnh cao

Về hệ thống chiến đấu, không quá ngạc nhiên khi Bioware quyết định giữ nguyên phong cách truyền thống: "đâm chém" trong thời gian thực với góc nhìn từ trên xuống, và có thể dừng game lại giữa chừng để đưa ra những hành động cụ thể cho từng nhân vật. Nhưng hệ thống chiến đấu trong DA sẽ được nâng lên một "tầm cao mới", với việc tùy biến hành động của nhân vật rất cao. Nếu như trong Baldur's Gate trước kia, bạn phải đối mặt với những con rồng mà bạn chỉ đứng đến... móng chân nó thì trong DA, "tình cảnh" tương tự cũng sẽ xảy ra. Tuy nhiên, nếu như trong BG, bạn chỉ có thể chạy vòng vòng và thỉnh thoảng nhảy vào "chém trộm" một hai phát xong lại lùi ra thì DA sẽ khác hoàn toàn. Con rồng rất to, đúng, và đó cũng là điểm yếu. Vì to nên nó sẽ khó xoay trở nhanh, và đây sẽ là điểm bạn sẽ tận dụng. Một hay hai người sẽ nhảy lên lưng con rồng, số còn lại sẽ chạy lòng vòng dưới chân nhằm đánh lạc hướng. Và khi con rồng nhận ra có "cái gì đó" trên lưng mình thì nó đã dính những đòn trí mạng rồi... Với mỗi một kẻ địch khác nhau, có những tính toán hành động khác nhau sẽ giúp bạn tiết kiệm thời gian, công sức, tiền bạc. Việc tùy biến hành động dựa theo tình huống thế này sẽ là một điểm đột phá của DA so với các game cùng thể loại RPG từ trước tới nay.

Vũ khí và phép thuật trong DA rất đa dạng và phong phú. Việc lựa chọn vũ khí và phép thuật sẽ phụ thuộc vào cấp độ, chủng tộc và class của nhân vật mà người chơi đã chọn ban đầu. Sẽ có sự phân nhánh giữa các class khi sử dụng vũ khí, phép thuật như pháp sư thì bắn phép mạnh hơn và chiến binh thì sử dụng vũ khí cận chiến tốt hơn. Bên cạnh đó cũng có một vài class cho phép bạn "lai" giữa cận chiến và phép thuật, tất nhiên là không mạnh bằng những class "thuần chủng" nhưng cũng sẽ rất hữu ích trong một vài trường hợp.

Cao nhân hữu - cao nhân trị?

Tượng đài Baldur's Gate vẫn còn đó, nhưng với những gì đã được hứa hẹn thì có lẽ Dragon Age thậm chí còn có thể cao hơn? Hãy chờ xem...

sevenkingdoms

Phát hành: Electronic Art
Phát triển: Bioware
Thể loại: RPG
Ngày phát hành: 2008

CHAKA
DON
PATA
PON

Ấn tượng đầu tiên dập vào mắt các game thủ chính là các sinh vật tròn tròn, đen thủi được biết đến với tên gọi "Patapon" lạ tai.

Các Patapon với khát vọng tìm đến vùng đất thánh Earthend nhưng họ quá nhỏ bé và yếu ớt trước những nguy hiểm khôn lường hiện diện trên chính con đường họ chọn. Chính lúc này, vị thánh xyz xuất hiện như 1 vị cứu tinh và tất cả các Patapon đều tin rằng "Chỉ cần có xyz thì họ sẽ tìm đến được Earthend" và bạn biết ko, vị thánh xyz mà họ tôn thờ ... là người đang cầm PSP đấy.

Được tôn lên làm thánh cũng sướng nhưng ... sẽ làm gì để giúp các Patapon ? 4 phím trên tay cầm PSP giờ đây sẽ là câu trả lời giúp bạn trở thành 1 vị thánh đích thực. Nhịp vuông trên màn hình đột ngột vang lên âm "**PATA**", tròn thì "**PON**" và lần lượt còn lại là "**CHAKA**", "**DON**" ... Theo tiếng trống bạn nhịp, các Patapon sẽ di chuyển, tấn công nhất nhất theo sự chỉ đạo của bạn. Khi thực hiện 1 chuỗi các phím tắt, bạn sẽ tạo được các đòn combo liên hoàn và tiếp tục đến 1 mức độ giới hạn sẽ đạt đến **FEVER**. Không dễ dàng để để lãnh đạo các Patapon nếu như không có chế độ **FEVER** nhưng hãy tin rằng dợt vài lần rồi mọi thứ sẽ tốt hơn, vị thánh "tập sự" ạ.

Trải dài hành trình của các Patapon ngoài những nhiệm vụ liên quan đến các trận chiến một mất một còn với kẻ thù truyền kiếp của Patapon là Zigoton thì hành trình của bạn sẽ còn rất nhiều thứ đáng để quan tâm. Kể ra thì : đi săn, "gõ đầu trùm" - những sinh vật ... to gấp 10 lần các "David" Patapon hoặc lao đao hơn là giải các puzzle để qua màn chẳng hạn. Nói nôm na thì để thắng như trẻ che thì bạn sẽ tốn khối thời gian để tự hoàn thiện đội quân Patapon. Các chiến binh tí hon cũng ko thể chiến đấu với cái bụng kẹp lép, bạn cũng cần rất nhiều kaching (đơn vị tiền trong game) để tăng cường thêm binh lực, kiếm nguyên liệu từ những thú săn đánh rơi, trong các trận giao chiến với Zigoton cũng như trong các minigame trải dài xuyên suốt cả hành trình. Phần chơi chính có lẽ cũng chỉ mất khoản 7 giờ nhưng vấn đề làm thế nào để nó thu gọn trong từng ấy thời gian phụ thuộc rất nhiều đến những thứ kể bên trên ...

Về điều binh khiển tướng, các Patapon cũng có sự khác nhau và đến lúc dùng cái đầu "thông minh" của vị thánh tối cao đi nào ! Đơn cử này, Yumipon là 1 cung thủ thiện xạ hết sức hoàn hảo cho mọi đội hình, các Tetapon là những chiến binh công thủ toàn diện nhưng nói đến "xáp lá cà" thì các "bé bự" Dekapon hay kị binh Kibapon mới là thích hợp nhất ! Với các nhóm quân được lựa chọn, bạn sẽ tùy biến chúng phù hợp với từng điều kiện cũng như kẻ địch tròn méo thế nào. Thoạt đầu nhìn có vẻ đơn giản nhưng càng về sau bạn sẽ cảm thấy cái hay của game, dễ trong khó nhưng khó trong dễ ... Một yếu tố khác khiến Patapon có sức thu hút hơn rất nhiều chính là việc hòa trộn yếu tố nhập vai vào bên trong. Bạn có thể trang bị các vũ khí mạnh yếu khác nhau

Phát hành : SCEA
Phát triển : SCE/WWS
Ngày phát hành : 26/2/2008
Thể loại : Nhập vai, Đi cảnh
Hệ máy : PSP
ESRB : Teen

cho các Patapon từ giáp trụ đến thương, cung, kiếm theo từng cấp quân chủng. Vào sâu trong game không thể thiếu việc tự "nâng cấp" đội hình lên các chiến binh màu sắc với ưu điểm khác nhau. Sự kết hợp yếu tố nhập vai xem chừng đã đem đến những thành công nhất định đối với game khi xét 1 cách tổng thể.

Bạn có bao giờ nghĩ game 2D thì đã hết thời hay nó vẫn có thể hấp dẫn và khiến người ta hấp dẫn khi chúng ta biết phối hợp và lồng vào nó cái mới giống như trong Patapon ? Game được phát triển hoàn toàn trên nền 2D và hiệu quả hình ảnh "đập" ngay vào mắt gamer những ấn tượng đặc biệt mà không phải game 3D nào cũng có thể đem đến. Các Patapon ngộ nghĩnh nhưng trông cũng "hầm hố" khi khoác lên mình các chiến giáp, vũ khí siêu hạng ; các "trùm" to lớn trông đơn giản nhưng tạo cái gì đó hay hay. Hàng loạt những artwork đẹp và bắt mắt trong cái gam màu vừa mắt khiến mọi thứ tuy đơn giản nhưng có phong cách riêng đầy ấn tượng.

Âm thanh trong Game cũng là 1 điểm nhấn mà các nhà sản xuất khiến gamer đi từ bất ngờ này đến bất ngờ khác. Trên thực tế, số người tham gia lồng tiếng cho các Patapon ko thật sự hùng hậu nhưng để có thể tạo nên những âm thanh nhộn tai, ấn tượng nhất có lẽ các bản. "hùng ca" khi bạn đạt đến FEVER.

Kết, Patapon thật sự là 1 game PSP đáng chơi, ai cần quan tâm đến nó có hỗ trợ việc chơi mạng hay không (thực tế thì chẳng thấy nó có vẻ gì là thích hợp với game) và nếu có PSP, tại sao bạn ko trải qua 20 giờ làm "thánh" với các thần dân Patapon đáng yêu của mình ?

yugi_hiro

Patapon Legend was written here ...
Chaka Chaka Chaka Pon

Phát hành chậm hơn các phiên bản Castaway dành cho console/handheld nhưng Castaway Stories dành cho PC mới thật sự là "át chủ bài" mà EA Games và Maxis ém nhẹm.

Plot - Tạm được thôi

Hóa thân vào 1 nhân vật xấu số trải qua hành trình tệ nhất đời mình khi du thuyền Queen bất ngờ bị đánh chìm. May mắn thoát chết, David Bennett/ Jessica Knight phát hiện mình đang có mặt ở 1 hoang đảo không người. Đối diện với cái đói, những nhu cầu cần thiết sẽ khiến họ phải thay đổi và học cách sinh tồn như thế nào cho phải nhẽ ... Trong cuộc chiến đấu sinh tồn đó, họ tìm ra những bí mật khác mà hòn đảo tưởng chừng hoang vắng, yên tĩnh này đang chứa đựng ...

Nhìn chung, câu chuyện ko có gì là quá mới mẻ, nó thật sự khiến bạn cảm thấy buồn ngủ. Một số tình tiết tỏ ra nhạt nhẽo, "thiếu muối" và ko có sự đồng bộ nhất định. Điều này sẽ khiến những người có óc suy luận cảm thấy thất vọng khi hoàn thành phần chơi đơn.

Gameplay - Ấn tượng !!

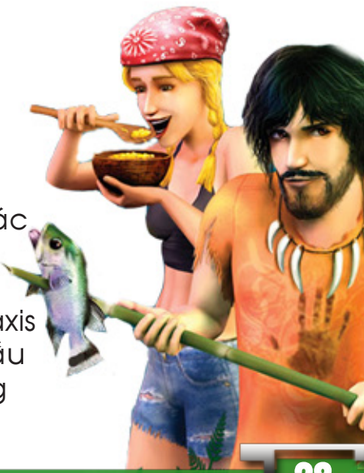
Những chuyển biến, thay đổi tích cực trong Castaway Stories (CS) thật sự khiến bạn cũng có chút ngạc nhiên. Đơn giản có thể nói thì nếu bạn đã từng thử chơi qua phiên bản dành cho hệ console/handheld thì hãy tin rằng nó ko lập nguôn nguyên xi như cách nghĩ về game đa hệ.Thất bại với những lần "chuyển hệ" từ PC sang console như Life, Pets Stories đã khiến Maxis quan tâm hơn về việc đầu tư ý tưởng và lần này nó đã tạo ra sự khác biệt thật sự.

Cơ bản thì từ góc nhìn thứ 3 của 1 "god game", bạn sẽ điều khiển nhân vật chính đi khắp các khu vực "Lot" để hoàn thành các đi kèm trong phần chơi đơn. Những thử thách đầu tiên cũng là tập chơi người chơi làm quen với game và chúng cũng xuất hiện có hệ thống chứ không tùy biến như trên console/handheld. Đơn cử, bạn sẽ được thử thách ... cho Sim leo cây hái dừa mà ăn, tập bắt cá rồi đến làm quen các chú tinh tinh, đấu trí với chú báo giữ cửa chẳng hạn.

Một điểm thú vị mà Castaway nói chung đã làm các Sim cảm thấy thích khi Maxis tùy biến thay thế đơn vị tiền quen thuộc bằng thức ăn và nguyên liệu (food n resource). Dĩ nhiên rồi, dollar vào tay các Sim trong hoàng cảnh thế này cũng chẳng khác ... tờ giấy vụn đem xếp máy bay. Thức ăn thì bạn có thể hiểu, vậy còn nguyên liệu ? Trong chế độ Barter Mode, bạn sẽ dùng nguyên liệu thu thập được để đổi làm ra các vật dụng từ giường ngủ, nhà vệ sinh, etc ... nhằm phục vụ cuộc sống của Sim thay vì cứ nằm ván đón muỗi đêm hay vào bụi cây mà "bậy". Nghề nghiệp trong Game đơn giản hẳn nhưng cũng thú vị không kém. Bạn có thể cho Sim trở thành 1 thợ săn cừ khôi, 1 thợ thủ công lành nghề hoặc 1 kẻ hái lượm chuyên nghiệp. Mỗi nghề có 1 ưu điểm riêng và nó sẽ giúp các Sim rất nhiều trong cuộc sống "hậu đắm tàu". Nếu cảm thấy bạn cần 1 trợ thủ, tại sao không tìm 1 chú tinh tinh thông minh. Chúng là những trợ thủ đắc lực vô cùng.

Hai màn chơi chính mà CS hỗ trợ là phần chơi đơn Shipwrecked và chơi tự do Wammami Island. Với Wammami Island, bạn sẽ thưởng thức game giống hệt như TS2. Những phong vị mới mà Maxis thổi vào trong CS khiến nó có chiều sâu và nét hấp dẫn riêng mà TS2 gốc không thể đem lại, sự mới lạ.

Họa Thanh - Chấp nhận được !



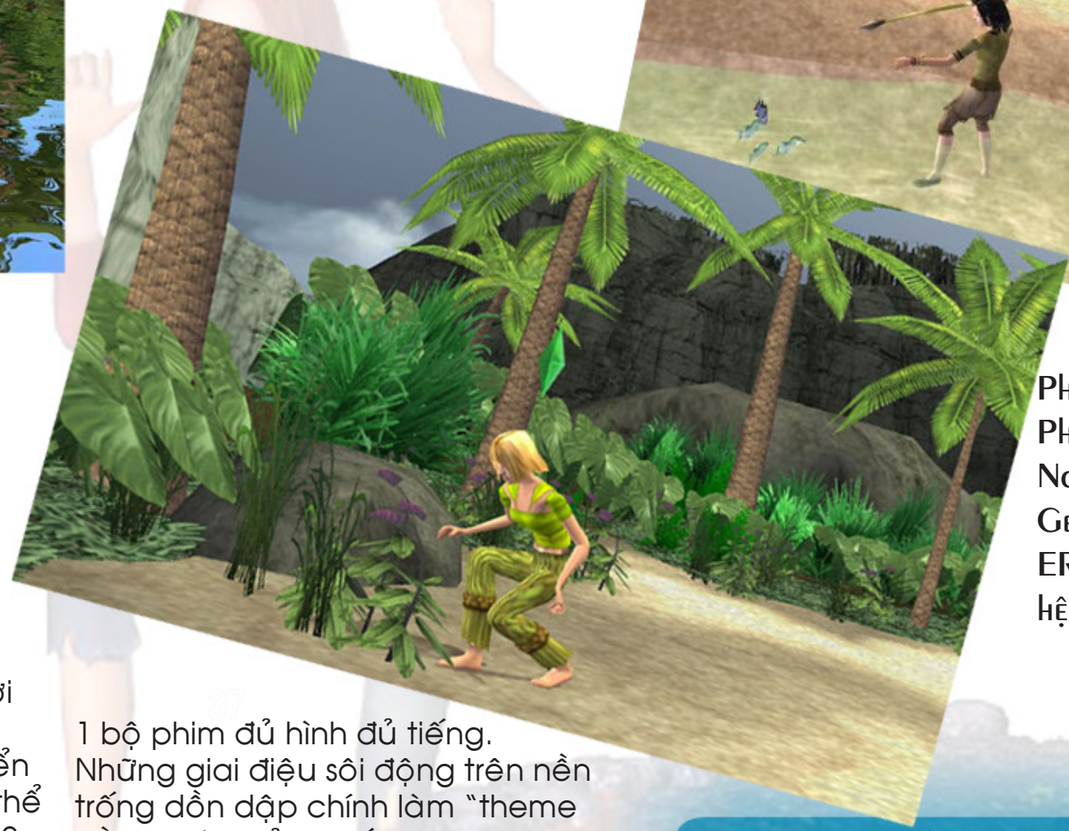
Điểm đặc biệt các bản Stories được phát triển chỉ để EA Games và Maxis thỏa mãn nhu cầu của các "thượng

đế".

Khá nhiều fan đã từng mong họ có thể chơi TS2 trên notebook để tiện lợi trong việc di chuyển, lúc đi xa nhưng cấu hình của TS2 thì ... í ẹ. Đáp ứng niềm mong mỏi đó của các fan, Dòng Stories đã ra đời. Các phiên bản đóng mác "Stories" có thể chơi ở chế độ cửa sổ 1 cách dễ dàng, đồ họa cũng một chín, một mười không kém gì TS2 dành cho PC.

Các góc quay camera xa và rộng hơn đáp ứng nhu cầu và điều kiện trong Game. Những bãi cát dài lấp lánh trông mướt cả mắt khi bạn bật chế độ Reflection (phản chiếu), tăng độ phân giải, độ mịn lên mức cao. Sự tinh tế, chi tiết còn thể hiện khi Sim chặt 1 cây tre, khám phá những hoa văn trên ngôi đền Tsuzu trong game, những vết rách rưới trên quần áo của Sim chẳng hạn ... Việc phát triển dòng Stories nhìn 1 cách tổng thể thì nó như 1 mũi tên bắn trúng 2 mục tiêu : phát triển thương hiệu và mở rộng phạm vi phục vụ trong chiến lược phát triển của EA Games.

Phiên bản Castaway dành cho hệ console/handheld đã ko lập khuôn hay chỉ thêm thắt cho có lệ như so với những game TS2 phát triển trước đây như The Sims 2, The Urbz, Bustin'out trước đây và cái lợi/hại của nó thể hiện rất rõ. Phiên bản Castaway Stories cải thiện rất nhiều và nhìn tổng thể rất hợp với tông nền mà game xây dựng, tất cả tạo nên 1 bộ phim đủ hình đủ tiếng. Những giai điệu sôi động trên nền trống dồn dập chính làm "theme nền" hoàn hảo nhất cho CS



Phát hành : EA Games
Phát triển : Maxis
Ngày phát hành : 29/1/2008
Genre : Mô phỏng
ERSB : T
hệ máy: PC

Kết

CS có lẽ là bản Stories ấn tượng nhất so với 2 bản trước đó và thật khó để nói rằng EA và Maxis liệu sẽ tiếp tục phát triển dòng Stories khi tầm màn nhung dần đã khép với TS2 khi TS3 đầu tháng 3 đã công bố những thông tin đầu tiên của mình...

-yugi_hiro-

Thông tin đầu tiên về TS3

19/3 vừa qua, EA Games đã công bố những thông tin, hình ảnh đầu tiên của phiên bản thứ 3 của The Sims. Ấn tượng ban đầu về thay đổi trong đồ họa, những thông tin "gây shock" về 1 không gian mở với tất cả những chi tiết biến cuộc sống ảo trở nên "thật" đến không ngờ ... Cùng lúc, 1 bản Stuff và EP thứ 8 cũng đã được công bố.

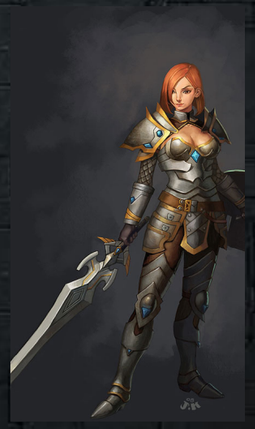
"BÃO" GEFORCE 9600 GT

Core Clock (MHz):	650
Shader Clock (MHz):	1625
Memory Clock (MHz):	900
Memory Amount:	512MB
Memory Interface:	256-bit
Memory Bandwidth (GB/sec):	57.6
Texture Fill Rate (billion/sec):	20.8

BFG NVIDIA GeForce 9600 GT OC 512MB
Core Clock: 675MHz vs. 650MHz standard
Shader Clock: 1700MHz vs. 1625MHz standard
Memory Data Rate: 1800MHz

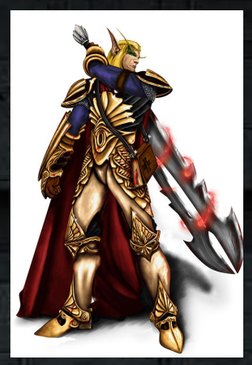
Kinas

Blizzard Đóng Cửa

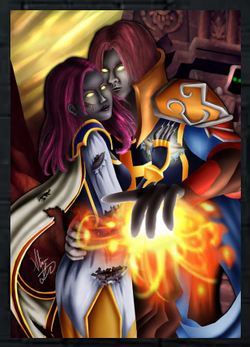


Blizzard – thêm 1 huyền thoại đã ra đi.

Sự xụp đổ của nhiều đội phát triển game hàng đầu thế giới trong thời gian qua đã khiến cho gamers trên toàn thế giới phải ngậm ngùi xót xa. Cái kết thúc không có hậu của Black Isle Studio (Với dòng game Fable vô cùng nổi tiếng) hay Iron Lore Entertainment (Đội phát triển của năm 2k6 – nhà phát hành Titan Quest huyền thoại) đã giáng 1 đòn mạnh vào tâm lý những người yêu game. Nhưng đáng tiếc thay, vào thời điểm này, thêm 1 tin sét đánh nữa đã làm hoang mang cả thế giới: "Blizzard sẽ đóng cửa trong 2 tháng tới". Nhiều người đã tự hỏi: "Liệu tương lai ngành công nghiệp game sẽ đi về đâu?".

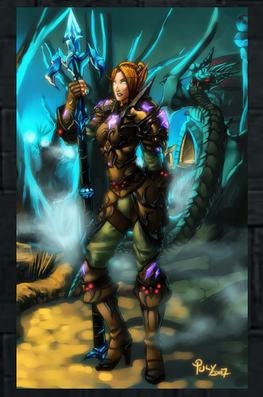


Liệu số phận của Blizzard có giống như Black Isle va Iron Lore?



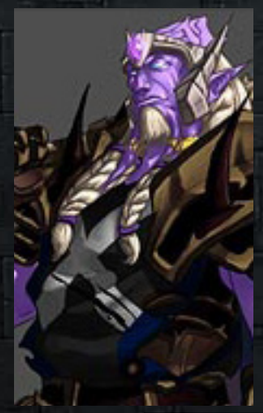
Sự nghiệp huy hoàng:

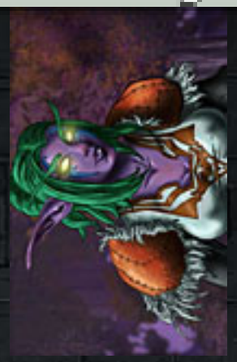
Blizzard là nhà phát triển và phát hành của nhiều dòng game cực kỳ nổi tiếng trên thế giới. Đó là game chiến thuật huyền thoại: Starcraft, được phát hành từ năm 1998, gây tiếng vang lớn và trở thành 1 trong những game chiến thuật cổ nhất còn được tổ chức các giải thi đấu lớn. Hiện nay hãng vẫn đang có kế hoạch phát hành bản kế tiếp. Hay một cái tên khác gắn với Blizzard mà hẳn là ai cũng biết tới: World of Warcraft – game online có số lượng người chơi đông nhất thế giới. Đồ họa đầy ấn tượng, game play đặc sắc, cộng đồng chơi game thân thiện đó là những gì ta có thể miêu tả về WoW ở cái nhìn đầu tiên. Nhìn vào những gì mà Blizzard đã làm được, không ai có thể phủ nhận: "Đây là 1 trong những nhà phát triển game hàng đầu thế giới!".

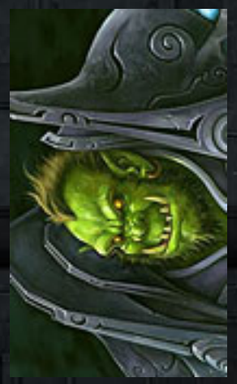


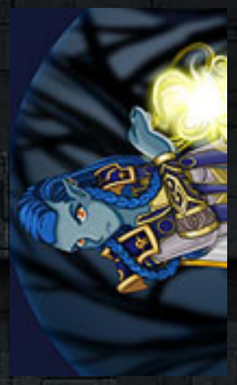
Những tựa game làm nên thành công của Blizzard

Người ta nói rằng, WoW đang đem lại những khoản lợi nhuận rất lớn cho Blizzard. Những con số doanh thu đều được tính với 8-9 chữ số. Blizzard đang tiếp tục tìm cách đẩy mạnh việc phát triển game này. Warcraft – một game chiến thuật rất thành công khác của Blizzard vẫn đang có những phiên bản mới được đưa ra đều đặn, lượng người chơi gắn bó với nó vẫn vô cùng đông đảo.









Ai ngờ rằng: Kết thúc lại dở dang

Thế nhưng, đằng sau những thành công vang dội là một sự lụi tàn hiếm ai nhận ra. Dấu hiệu đi xuống của Blizzard bắt đầu từ khi một nhóm lập trình viên và thiết kế rời khỏi Blizzard. Thành quả của họ sau đó là 1 game Online khá nổi tiếng khác: Guild War – phát hành bởi NCsoft. Nhưng vào thời điểm đó tiềm lực của Blizzard vẫn còn rất mạnh. Họ vẫn trụ rất vững vàng trên đôi chân của mình. Đáng tiếc, chỉ vài năm sau, Blizzard đã có những dấu hiệu đi xuống rõ rệt khi họ buộc phải sát nhập với Activiion – một hãng lực mạnh, tiền nhiều. Lại càng đáng tiếc hơn, cái đến với họ không phải cái họ mong đợi. Đối với Activision, cái mà họ muốn là đội ngũ phát triển năng động và sáng tạo của Blizzard chứ không phải là cái tên của hãng. Sau sát nhập, những thành viên chủ chốt trong ekíp sản xuất của Blizzard dần dần được chuyển sang những đơn vị khác của Activision.

Rất nhiều ngày gần đây, game thủ của game World of Warcraft đã thấy những chữ Activision xuất hiện đâu đó trong game của mình. Một số đoạn trailer của Starcraft: Ghost (một tựa game tưởng chừng sẽ bị cho vào

Đã xuất hiện logo của Activision trong StarCraft Ghost

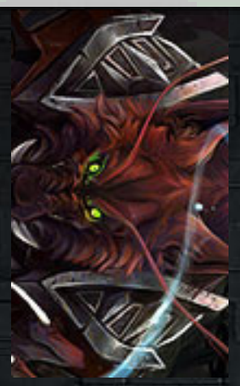
đấu starcraft, warcraft cũng đang "được" Activision tài trợ khá nhiều. Đây là một động thái cho thấy rằng, Activision rất muốn biến Logo đăng nhập mọi game của Blizzard là Activision. Điều này sẽ khiến cho tài chính của Blizzard thâm hụt hơn so với trước kia.

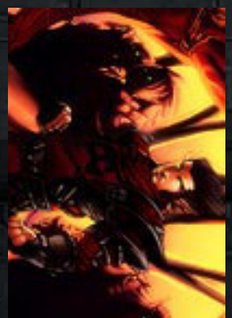
Tuy nhiên, trước những hoạt động của Activision, một số thành viên của Blizzard cũng đã bắt đầu lên tiếng. Nhóm trưởng nhóm thiết kế Rob Pardo lên tiếng: "Chúng tôi muốn hoạt động độc lập, tuy sát nhập nhưng chúng tôi không muốn logo Activision xuất hiện trong game của chúng tôi". Tuy vậy, chuyên viên đồ họa của Blizzard Samwise Didier lại cho rằng: "Làm việc với Activision, chúng tôi sẽ có được môi trường hoạt động tốt hơn cùng với những studio chuyên nghiệp khác". Hai luồng trái chiều này đang khiến mỗi quan hệ của những thành viên trong Blizzard trở nên căng thẳng, nhất là bấy lâu nay, giữa hai người này vẫn có mối quan hệ "Cơm chẳng lành, canh không ngọt"

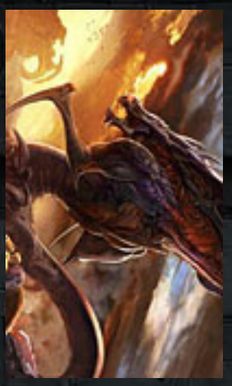
Tuy ban điều hành của Blizzard - đứng đầu là Michael Morhaime - đã cố gắng hết sức mình để duy trì hoạt động. Nhưng Blizzard cũ cuối cùng chỉ còn lại cái vỏ. Rồi điều gì phải đến đã đến. Blizzard phải đưa ra quyết định đóng cửa trong 2 tháng tới.

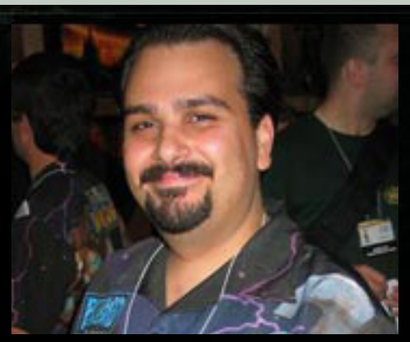
Những nguyên nhân sâu xa:

Dustin Browder – người phụ trách phát triển series Starcraft cho biết:
Hiện nay tuy chúng tôi đang tiến hành những bước cuối cùng để đưa ra phiên bản mới nhất: Starcraft 2. Nhưng trên thực tế là khối lượng công việc quá lớn. Đơn vị của chúng tôi luôn đòi hỏi phải có thêm nhân sự mới, trong khi đó lượng ngân sách thì có hạn. Thời gian vừa qua kế hoạch luôn bị đình trệ, ngày phát hành của game bị hoãn lại liên tục cũng vì lý do này.

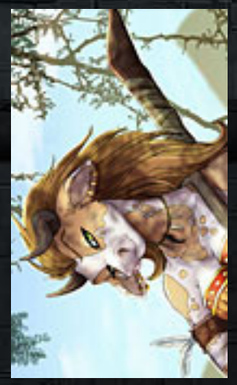








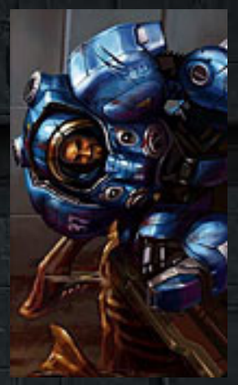
Mỗi người đều cùng một tâm trạng. Họ sẽ làm gì bây giờ...???



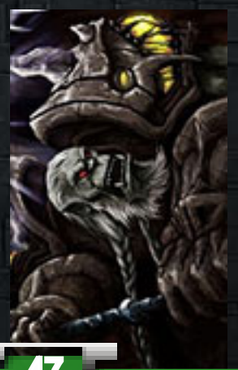
Rob Pardo – Phó chủ tịch của hãng tuyên bố rằng:

WoW đem lại 1 khoản thu khổng lồ cho Blizzard. Nhưng đáng tiếc, chúng tôi lại quá chú trọng vào việc mở rộng nó chứ không quan tâm tới 1 lượng tiền khổng lồ dành cho duy trì và bảo dưỡng hệ thống. Số lượng nhân viên của hãng cũng ngày càng đông do yêu cầu mở rộng của game cũng như những đòi hỏi từ đội phát triển SC2. Kết quả cuối cùng là chúng tôi không còn khả năng giữ được cân bằng trong điều hòa vốn. Hiện nay Blizzard đã rơi vào tình trạng đóng băng trong hoạt động.

Shahram Dabiri – Giám đốc phát triển của World Of Warcraft phát biểu trước báo chí:

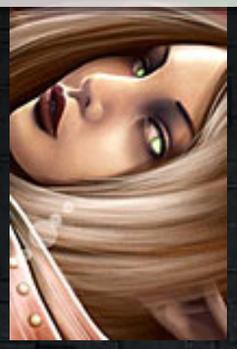


Một điều có lẽ ít ai biết đó là WoW đang đi xuống dốc. Số lượng người chơi tuy không giảm nhiều nhưng đang có chiều hướng đi xuống. Người chơi dần dần trở nên chuộng phong cách đồ họa tả thực hơn là giả tưởng. Lượng game với đồ họa chi tiết và thời thượng cũng tăng lên đáng kể do sự phát triển của công nghệ. Trong khi đó sự cạnh tranh vô cùng mạnh mẽ của LoTR online (phát hành bởi EA) đang gây ra những trở ngại vô cùng lớn. Mặt khác, một số kế hoạch mời gọi người chơi đã đi quá xa làm thất thoát một lượng lợi nhuận không nhỏ. Việc kéo dài phát hành WoW thêm 2 năm nữa có lẽ là không thể trong tình trạng của chúng tôi hiện nay.

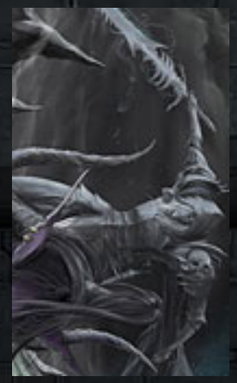


Vậy số phận của các tựa game đang và sắp được phát hành sẽ ra sao?

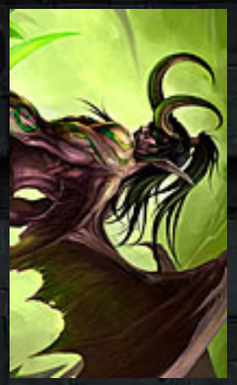
"Starcraft 2 đã tạm thời bị đình chỉ. Các đơn vị thiết kế đã được giải tán và đưa sang các dự án khác của Activision. Chúng tôi đang cố gắng tìm một nhà phát hành khác tiếp tục thực hiện những gì chúng tôi còn bỏ lại. Nhưng tình hình hiện tại vẫn không khả quan lắm. Lượng chi phí để hoàn thành nó quá lớn, những công ty trung bình và nhỏ rất khó có thể đáp ứng nổi lượng chi phí này. Các công ty lớn khác đều đang có những dự án riêng và đều tỏ ra khá lưỡng lự trong việc này. Tương lai của SC2 ra sao vẫn chưa có câu trả lời chắc chắn." – James Phinney.



Những trò chơi này rồi sẽ đi về đâu? Và còn những game thủ...?

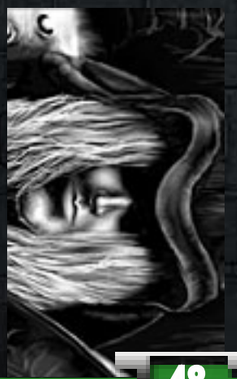


Jeff Kaplan, phát biểu thay cho đội phát triển World of Warcraft: "Hiện tại Activision, chưa có động thái gì về việc có tiếp tục giữ cho WoW hoạt động hay không. Chúng tôi cũng đang chuẩn bị 1 kế hoa-ch B cho việc này. Có 1 vài công ty khác có mối quan tâm đặc biệt tới việc này. Đặc biệt là Asiasoft. Hiện nay chúng tôi ddang chuẩn bị những bước đầu tiên để đưa việc này ra bàn bạc song phương."



"Warcraft hiện nay đã có thể coi là hoàn chỉnh. Có lẽ nó không cần tới sự trợ giúp của chúng tôi nữa. Tôi tin tưởng rằng những fans tâm huyết của dòng game sẽ tiếp tục gắn bó với game và phát triển cộng đồng gamer của nó. Chúng tôi cũng đang tính tới việc đưa ra một bộ tools để tạo mod cho Warcraft, coi như một món quà cuối cùng dành cho những người đã gắn bó với sản phẩm của chúng tôi. Hy vọng Warcraft sẽ sống mãi trong ký ức những người chơi game." Rob Pardo (Người phụ trách cao nhất của series) bày tỏ trong tiếc nuối.

Thay cho lời kết: Năm 2008 đến đem lại nhiều hy vọng cho gamer trên toàn thế giới. Thế nhưng nó lại khởi đầu bằng sự sụp đổ của 2 hãng phát hành đầy tài năng và triển vọng. Không ai biết tương lai sẽ ra sao, chúng ta chỉ biết hy vọng rằng những hãng phát triển mới sẽ có thể bù đắp phần nào đó những mất mát to lớn này.



sevenkingdoms - DevVnv

Hình Ảnh Lấy Từ Website Blizzard

Tác giả: Nikita Kabuto

in progress 09